TESTE • VOCÊ SABE TUDO SOBRE O SEU CORPO?

Abril

RECREIO

www.RECREIOONLINE.com.br

Envelope-surpresa
com 1 letra-robô, 1 minigibi e 2 cartas do jogo LETRONIX e mais **4 fichas** da coleção *Descobrindo a Língua Portuguesa*

MAIS LETRONIX PARA VOCÊ!

R$ 4,50
Ano 2
Nº 64
31/5/2001

ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 64>

MARIO PARTY 3
Descubra os novos desafios desse game

Entre no mundo da FANTASIA

Conheça os personagens das histórias mais incríveis

ENERGIA QUE DÁ GOSTO

JWThompson

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 TESTE — **Você conhece seu corpo?**
Faça o teste e descubra.

8 PASSATEMPO — **Labirinto**

9 FIQUE LIGADO — **No mundo da fantasia**
Uma viagem pelas histórias de fadas e gigantes.

14 ERA UMA VEZ — **João e o pé de feijão**
Um conto cheio de magia.

16 PASSATEMPO — **Cadê?**

18 BICHOS — **Elas adoram brincar**
Veja como vivem as lontras.

20 GAMES — **Jogue com a turma**
Mario Party 3 tem diversão para todo mundo.

24 EXPERIÊNCIA — **Ecologia**
Saiba o que está acontecendo na Terra.

27 PASSATEMPO — **Jogo dos sete erros**

28 FIQUE LIGADO — **Está com gripe?**
Entenda como e por que ela ataca no inverno.

30 NO SITE — **RECREIO na rede**

31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Olhe de novo**
Os Anjinhos brincam com sombras.

39 LETRONIX — **Desafio**

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS — **Para rir**

CAPA: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ (DRAGÃO) / DIVULGAÇÃO (MÁRIO BROS.)

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8° andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUAIS SÃO AS SETE MARAVILHAS DO MUNDO?

Leonardo dos Santos, 10 anos
Maceió – AL

Os sete monumentos e esculturas classificados como maravilhas do mundo são:

VOCÊ SABIA QUE...

- Os **hipopótamos** conseguem ficar debaixo d'água por até 10 minutos?
- Um passarinho devora cerca de 200.000 insetos por ano?
- O Deserto do Saara é o maior do mundo? Sua superfície mede cerca de 8.600.000 km².
- Uma libélula pode atingir até 80 quilômetros por hora durante o vôo?

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ
CONSULTORIA:
RICKARDO GOMES (AGRÔNOMO)

PARA QUE SERVE O BOTÃO * DO TELEFONE?

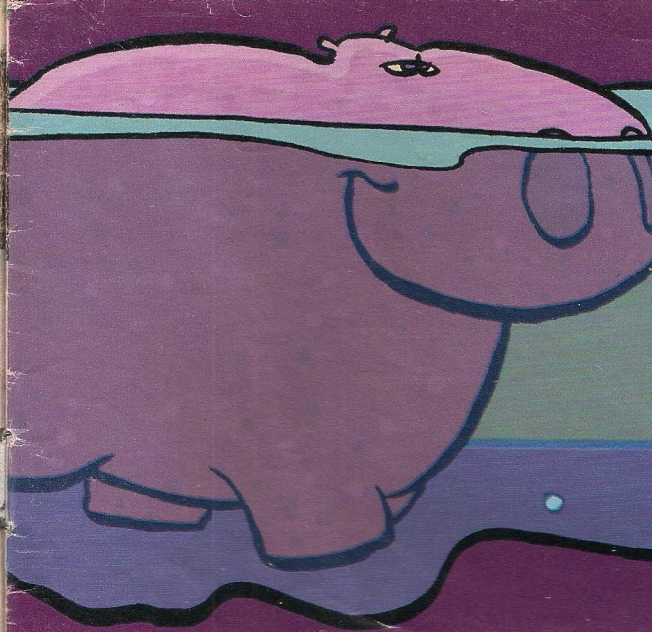
Sylvania Dia Emerick
Brasília – DF

Os botões * e # podem ter várias funções, dependendo da programação do sistema telefônico do número chamado. Geralmente, eles são usados no atendimento eletrônico de empresas. Em um banco, por exemplo, pode ser necessário apertar uma dessas teclas para ter acesso a informações.

POR QUE AS ÁGUAS-VIVAS QUEIMAM?

Patrícia da Silva
Suzano – SP

Para se defender, esses animais possuem células que produzem uma substância que queima. Quando algo toca em seus tentáculos, as águas-vivas soltam essa substância, que pode imobilizar e até mesmo matar um animal. Em contato com a pele humana, ela provoca uma queimadura muito dolorida.



Pirâmides do Egito • Elas estão localizadas perto da cidade do Cairo, no Egito.

As pirâmides do Egito são a única maravilha que ainda pode ser vista. Todas as outras foram destruídas.

TESTE

Já parou para pensar o quanto...

Você conhece seu corpo?

1 Qual a função das sobrancelhas?

- A Servem para proteger nossos olhos e evitar a entrada de poeira e microorganismos.
- B Evitar que a franja caia sobre o olho.
- C Não têm utilidade. São apenas enfeite.

2 Para que serve o coração?

- A Para expressar os nossos sentimentos.
- B Bombear o sangue para o corpo inteiro.
- C Para digerir os alimentos.

3 O que chamamos de rádio?

- A Um órgão do nosso ouvido responsável pela audição.
- B O barulho que nossa barriga faz quando temos fome.
- C O nome de um osso do nosso antebraço.

4 Qual das frases abaixo é incorreta?

- A Nossas orelhas nunca param de crescer.
- B Quando viajamos para um local muito frio, a temperatura do nosso corpo diminui.
- C As digitais dos nossos dedos servem como antiderrapantes.

5 Quantos ossos tem o esqueleto de um adulto?

- A 183.
- B 314.
- C 206.

6 Quais são os nossos cinco sentidos?

- A Olfato, visão, tato, paladar e audição.
- B Claro, escuro, firme, mole e vibração.
- C Peso, volume, densidade, textura e intensidade.

7 O que é a respiração?

- A É a absorção de gás carbônico e a eliminação de oxigênio.
- B É a absorção e a eliminação de oxigênio.
- C É a absorção de oxigênio e a eliminação de gás carbônico.

8 Que tipo de suco ajuda a digerir os alimentos?

- A Suco plasmático.
- B Suco de limão.
- C Suco gástrico.

CRIS & JEAN

9 **Por que nós precisamos dormir?**

- A Para termos sonhos coloridos.
- B Para repor as nossas energias.
- C Para descansar os olhos e evitar que fiquem vermelhos.

10 **O que acontece quando temos febre?**

- A A temperatura do corpo aumenta.
- B A temperatura do corpo diminui.
- C Nosso corpo fica coberto com pintinhas vermelhas.

CONFIRA AS RESPOSTAS CERTAS:

1 A, 2 B, 3 C, 4 B, 5 C, 6 A, 7 C, 8 C, 9 B, 10 A.

VEJA O RESULTADO:

Até 3 respostas certas

Parece que você não costuma prestar muita atenção no seu corpo. Daqui para frente, procure ficar mais atento. É legal e importante saber o que anda acontecendo dentro do seu corpo!

De 4 a 6 respostas certas

Até que você sabe um pouco do assunto. Mas procure se informar mais sobre o corpo e como ele funciona. Dá para descobrir coisas muito interessantes.

De 7 a 10 respostas certas

Puxa! Você entende mesmo de corpo humano, hein? Continue prestando atenção e se informando sobre o assunto. Afinal, até mesmo os cientistas vivem fazendo descobertas todos os dias.

Fique de olho

Quem será que pegou a mosca?
Desembarace as linhas
para descobrir.

Resposta na página 42.

BIRRY

FIQUE LIGADO

MUNDO MÁGICO

Conheça os personagens mais incríveis das histórias.

Contar histórias é um costume que existe entre povos de todo o mundo. Há séculos, aventuras incríveis de cavaleiros, dragões e princesas são passadas de pai para filho.

Se você gosta desses contos cheios de fantasia, veja alguns personagens que aparecem em várias tradições e conheça algumas de suas histórias. Elas são tão legais que a gente nunca vai enjoar de ler.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

HERÓIS

Para ser um herói, é preciso enfrentar perigos, escapar de armadilhas e vilões e salvar o mundo, ou pelo menos uma mocinha indefesa.

Todo mundo quer ser como eles e participar de grandes aventuras e fazer o bem.

Um herói muito famoso é Artur, um rei lendário, que teria vivido na Inglaterra no século 5. Diz a lenda que ele e seus companheiros, os cavaleiros da Távola Redonda, venceram muitos inimigos. Conheça a lenda que conta como Artur se tornou o rei da Inglaterra.

SAPOS ENCANTADOS

Meninas costumam não gostar de sapos, mas vale a pena prestar atenção neles quando aparecem nos contos-de-fadas: podem ser príncipes enfeitiçados por bruxas.

Nas histórias, às vezes, os sapos até falam e mesmo assim ninguém acredita que possam ser mais do que bichos. Conheça um conto da Alemanha sobre um desses sapos.

A ESPADA E A BIGORNA

Na Inglaterra, havia a maior briga: todos queriam o trono depois da morte do rei. Somente o mago Merlim sabia como resolver a briga.

Ele mostrou a todos uma espada enfiada em um bloco de ferro e disse que só quem fosse capaz de tirar a espada dali poderia ser rei da Inglaterra. Muitos fortões tentaram e a espada nem se mexeu. Foi então que surgiu um jovem chamado Artur. Ele soltou facilmente a espada do bloco de ferro. Merlin explicou que o rapaz era filho do rei, mas havia sido criado por outra família em segredo, para ficar longe de qualquer perigo. A partir dali, Artur pôde ocupar seu lugar no trono.

O PRÍNCIPE SAPO

Uma princesa se divertia com sua bola de ouro quando o brinquedo caiu num poço. Um sapo perguntou o que tinha acontecido e, mesmo com nojo, ela pediu ao bicho que pegasse sua bola.

O sapo concordou, desde que ela prometesse ser sua amiga e ele pudesse ficar a seu lado. Com a promessa feita, ele pegou a bola.

No castelo, o sapo foi desprezado pela princesa. Mas o rei ficou sabendo do acordo e fez a filha manter a palavra. Quando a moça já estava morrendo de raiva de sua promessa... Puf! O sapo virou um príncipe e explicou que o feitiço jogado contra ele tinha sido quebrado. Os dois se casaram e foram muito felizes.

DRAGÕES

Eles são grandes, têm asas e soltam fogo pelo nariz. Essas criaturas imaginárias aparecem em histórias do mundo todo e geralmente estão de mau humor.

Para os antigos chineses, os dragões eram os reis dos animais e sua imagem simbolizava a família imperial da China.

Os índios Arikara, dos Estados Unidos, contam uma lenda sobre um desses enormes lagartos. Veja o que acontece.

Mais histórias...
www.recreionline.com.br

OS PÁSSAROS TROVÃO E O DRAGÃO

Um grande caçador tinha quatro flechas mágicas. Certa vez, depois de uma caçada, o rapaz dormiu. Um casal de pássaros Trovão, que soltam raios, levou-o ainda adormecido para uma montanha. Quando ele acordou, um dos pássaros explicou ao índio que precisavam de sua ajuda porque um dragão de duas cabeças estava roubando seus filhotes. Eles não sabiam o que fazer, pois seus raios batiam nas escamas de pedra do dragão e voltavam.

O caçador resolveu ajudar. Quando a fera apareceu, ele atirou uma flecha na garganta de uma de suas cabeças. Onde caiu a flecha nasceu um bordo, que é uma grande árvore. Depois ele disparou outra flecha na garganta da outra cabeça. Ali nasceu um pinheiro. O dragão estava derrotado.

Para comemorar, houve uma grande festa na montanha, com aves de todas as espécies, e o índio passou a morar na casa dos pássaros Trovão.

FADAS

Elas são bonitas, têm asas nas costas e adoram fazer o bem e ajudar as pessoas. Mas nem todas são tão legais. Na história da Bela Adormecida, uma fada joga uma praga sobre a princesa. Para sorte da menina, outra fada diminui o feitiço. Na Irlanda, acreditava-se que as fadas faziam muitas travessuras. Veja nessa história irlandesa o que elas aprontam.

SAMURAI EM MINIATURA

Um casal teve um filho bem pequeno, que nunca cresceu.

Um dia, o rapaz resolveu conhecer o mundo. Seus pais lhe deram uma agulha como espada, uma tigela como barco e dois palitos como remos.

Quando chegou uma cidade, ele ficou na casa de uma família e tornou-se amigo da filha dos donos da casa. Os dois viajaram juntos e encontraram um Oni, uma criatura horrível, que tentou roubar a linda moça.

Mesmo pequeno, o herói não teve medo: chamou o monstro para uma luta e foi engolido pelo Oni. Com a agulha, ele espetou a barriga do malvadão até ser cuspido. Depois, atacou e colocou o Oni para correr. Enquanto fugia, o monstro deixou cair um martelo mágico, que realizava desejos. A moça deu uma martelada no pequenino, que se transformou em um samurai alto e bonito. Os dois se casaram e foram felizes para sempre.

A FESTA DAS FADAS

Todo ano, no Dia das Bruxas, as fadas se reuniam para uma grande festa em um castelo.

Era perigoso se aproximar dali, mas o jovem Jamie resolveu espiar. As fadas resolveram convidá-lo para passear. Então, Jamie montou em um cavalo voador com as fadas a seu lado.

Chegando à cidade, as fadas roubaram uma moça que dormia com a janela aberta, mas Jamie salvou a moça, levando-a para a cabana onde morava.

Para castigar os dois, uma fada fez com que a moça ficasse surda e muda. O rapaz cuidou dela por um ano e, no Dia das Bruxas, voltou ao castelo e roubou um antídoto para a amada.

Ela tomou a poção e voltou a escutar e falar. Os pais, muito felizes em ver a filha salva, deram uma grande festa para comemorar sua volta e seu casamento com Jamie.

OS GIGANTES

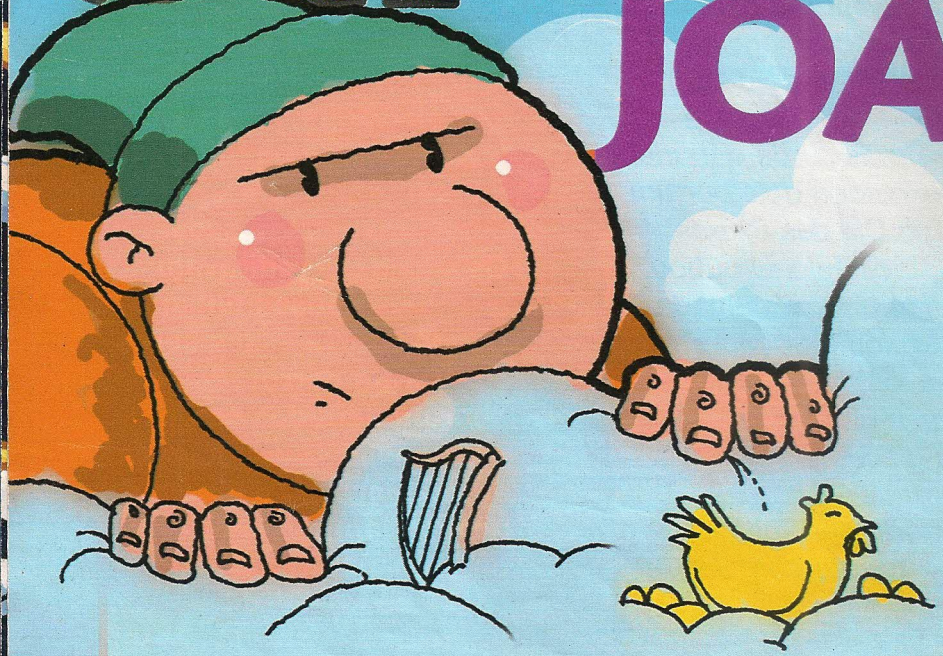
Eles estão nas histórias de vários países. Na maioria das vezes são malvados e acabam vencidos pelos heróis. Mas há alguns de bom coração, que ajudam as pessoas. Os gregos acreditavam que seus deuses tinham lutado contra esses seres que foram derrotados e ficaram deitados sob as montanhas. Sua presença só era percebida quando aconteciam terremotos ou erupções vulcânicas.

Para os vikings, o primeiro ser vivo do nosso planeta foi Ymir, um gigante que surgiu do gelo. Depois vieram os deuses, que também lutaram contra os gigantes e venceram. Os grandalhões então se esconderam e às vezes enviavam tempestades para atormentar seus inimigos. Veja a história de um desses gigantes em *João e o Pé de Feijão*, na página 14.

MUITO PEQUENOS

Homens muito pequenos e capazes de fazer coisas incríveis sempre aparecem nas lendas e contos-de-fadas. Na Finlândia, contam que a nossa galáxia, a Via Láctea, foi criada por um homenzinho. Havia uma árvore tão grande que obstruía o caminho das nuvens, do Sol e da Lua. Ninguém conseguia cortar o tronco, mas o pequeno chegou com seu machadinho de ouro e colocou a árvore abaixo. Algumas estrelas continuaram presas aos galhos e formaram a Via Láctea. Veja outra história, contada no Japão, sobre um homenzinho corajoso.

JOÃO e o



João era um menino que morava com sua mãe numa casa muito, mas muito pobre.

A única coisa que os dois tinham era uma vaquinha. Toda manhã, João enchia um balde com leite tirado dela e ia vender no mercado. Com o dinheiro que conseguia, comprava um pouco de comida e assim eles iam vivendo.

Só que chegou uma hora em que a vaquinha parou de dar leite. Então a mãe de João disse:

— Meu filho, não tem jeito! Precisamos vender nossa vaquinha... ou vamos ficar sem comida!

— Tudo bem, mãe. Deixa comigo – respondeu o menino.

No dia seguinte, mal o sol apareceu e João foi com a vaquinha até a cidade para fazer negócio. No caminho, apareceu um sujeito esquisito, olhou para a vaca e falou:

— Hum... justamente o que eu estava procurando! Quer vendê-la para mim?

João ficou animado com a proposta. O homem continuou:

— Posso pagar com estes cinco feijões.

— Cinco feijões? – espantou-se João – Mas ela não está tão mal assim! Que mixaria!

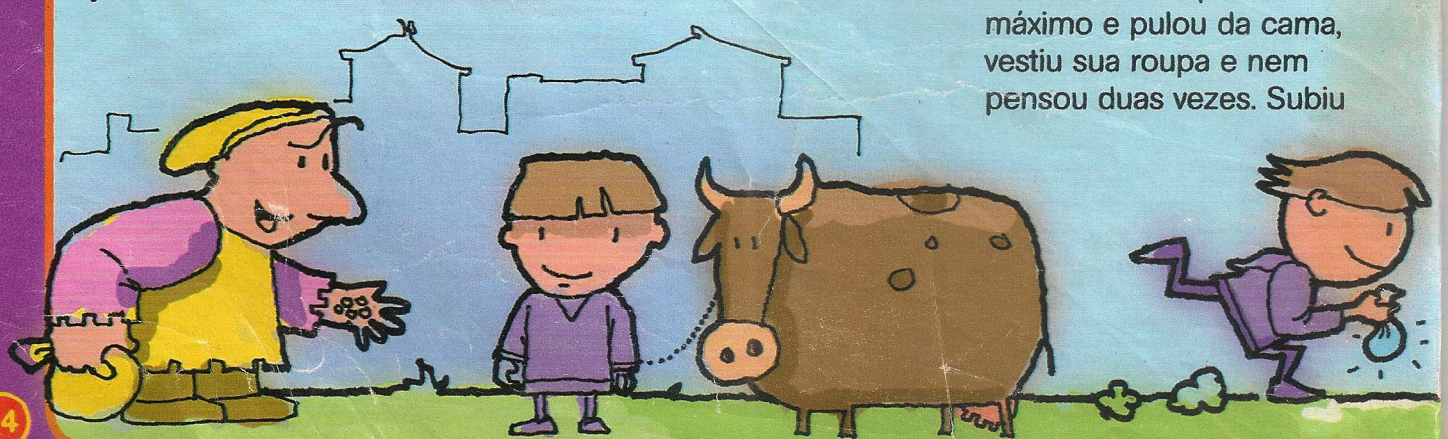
— Calma, rapazinho... Não são feijões comuns – explicou o homem. — São feijões mágicos!

— Mágicos? Puxa! Então melhorou. Estou mesmo precisando de algo assim. Negócio fechado! – decidiu João.

Chegando em casa, foi correndo mostrar o que tinha conseguido como pagamento. Quando viu, a mãe quase teve um chilique! Ficou louca da vida e atirou os feijões pela janela.

Tristinho, João foi dormir. Logo de manhã, ele acordou com um barulho estranho. Abriu os olhos e nem conseguiu acreditar no que via pela janela: um enorme pé de feijão que não parava mais de crescer!

Ele achou aquilo o máximo e pulou da cama, vestiu sua roupa e nem pensou duas vezes. Subiu



PÉ DE FEIJÃO

no pé de feijão para ver onde ia dar. Quando chegou lá em cima, no meio das nuvens, teve uma enorme surpresa (e põe enorme nisso!). Lá nas alturas tinha um castelo muito grande!

Corajoso, o menino entrou pela imensa porta e deu de cara com um gigante assustador! Ainda bem que o homem estava dormindo e roncando o ronco mais alto que João já tinha ouvido na vida!

Ao lado do gigante, havia ovos de ouro, uma galinha mágica e uma harpa encantada que tocava música feita de felicidade.

Mais que depressa, João pegou a galinha dos ovos de ouro e a harpa e deu no pé. Nisso, a harpa tocou algumas notas e o gigante acordou.

— Eu pego esse menino! – gritou o gigante furioso e vermelho de raiva.

João disparou para o pé de feijão e o gigante foi atrás, fazendo tudo tremer com seus passos. Mas o menino era muito magrinho e ágil. Desceu pela planta num minutinho e, quando chegou lá embaixo, cortou o pé de feijão.

Então o gigante malvado, que há muitos anos havia roubado a galinha e a harpa do pai de João, teve o maior tombo do mundo!

João e sua mãe viveram muito felizes e o gigante... bem, o gigante ainda está procurando algum médico que tenha fôlego para engessar suas pernas!

ADAPTAÇÃO:
EVELYN HEINE

ILUSTRAÇÃO:
AMILTON ISHIKAWA

Procure no jogo os 15 objetos em destaque na borda verde da máquina.

FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

Espertas e velozes

As lontras dão um show de agilidade dentro e fora da água.

As lontras são ótimas nadadoras. Dentro da água, costumam fechar as orelhas e as narinas e mergulhar sem medo. Mas que ninguém se engane: elas são velozes em terra e, com suas pernas curtinhas e fortes, conseguem se movimentar mais rápido do que um homem correndo.

Há várias espécies de lontra no mundo. Algumas vivem próximas do oceano e outras, de rios e lagos. O importante é ficar perto da água, pois foram feitas para nadar. Esse bicho tem membranas entre os dedos e um corpo alongado e flexível.

As lontras podem achar sua comida tanto dentro como fora da água. Elas localizam as presas principalmente pelo olfato, apesar de terem boa visão e audição.

Peixes estão entre seus alimentos favoritos, mas as lontras também comem pequenos mamíferos, caranguejos, camarões, caracóis, aves, larvas de insetos, sapos e lagartos.

As lontras marinhas gostam de moluscos e ouriços. Elas usam pedras para abrir as ostras. Com as patas dianteiras, batem a concha contra uma pedra até que ela se abra. Depois, saboreiam a refeição boiando de costas.

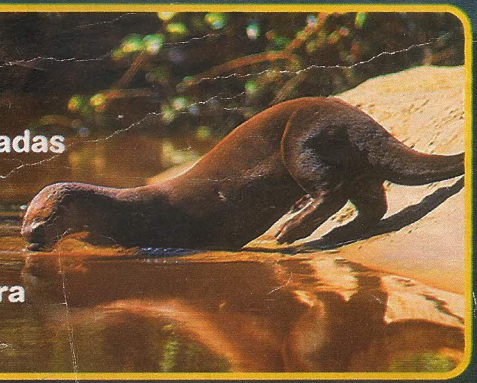
As lontras são bichos espertos e curiosos que adoram brincar. Mesmo os adultos estão sempre se divertindo. Seu passatempo favorito é escorregar por barrancos e mergulhar com tudo na água ou na neve.

A ficha do bicho

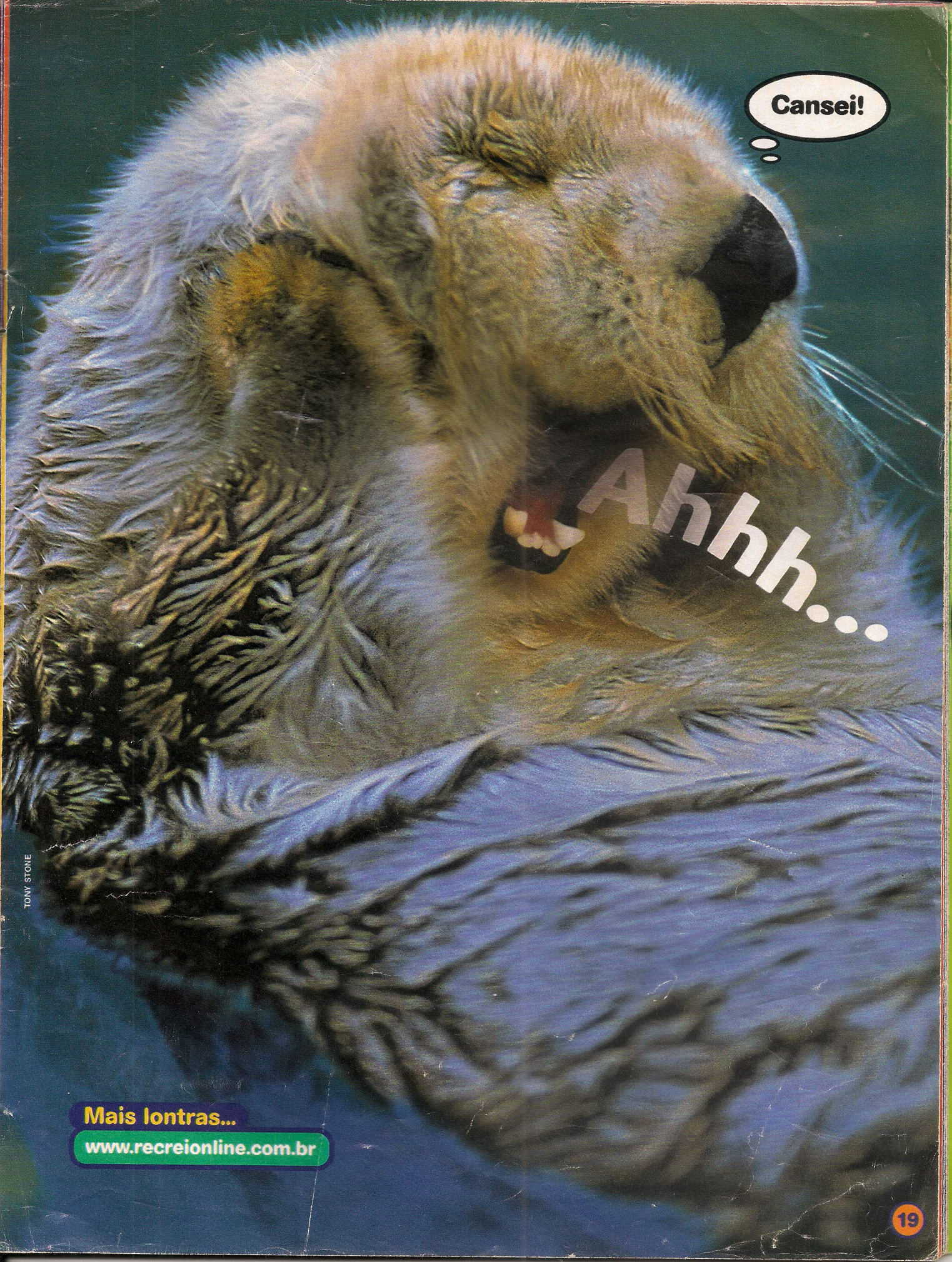
Comprimento (corpo e cabeça) ▸ de 46 cm a 1,4 m.
Cauda ▸ de 25 cm a 1 m.
Peso ▸ de 3 a 45 quilos.
Onde vivem ▸ em quase todo o mundo, exceto Nova Zelândia, Austrália, Madagáscar e regiões polares.
Tempo de vida ▸ cerca de 20 anos.

Brasileiras

Duas espécies de lontra vivem em rios e lagos de quase todas as regiões do Brasil. Elas estão ameaçadas de extinção por causa da caça e da destruição das áreas em que vivem. Uma delas é a **ariranha**, que é bem grandinha e chega a medir 1,8 metro de comprimento. A outra espécie brasileira é menor, com cerca de 1 metro de comprimento.



VALDEMIR CUNHA



TONY STONE

Mais lontras...

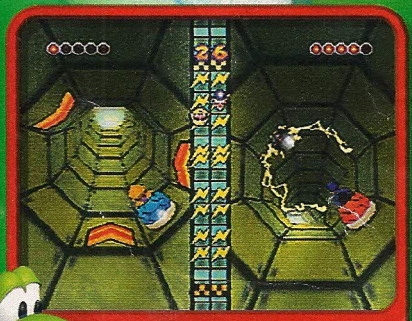
www.recreionline.com.br

Gincana n

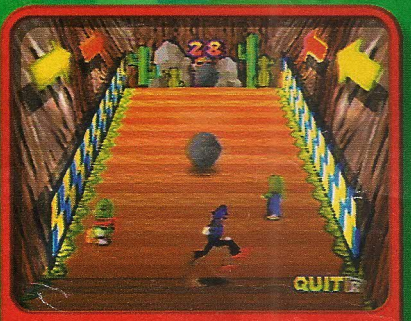
Descubra os desafios de *Mario Party 3* para Nintendo 64.

Chame todo mundo para brincar: o novo game do Mario é muito legal para jogar em turma. A aventura reúne personagens divertidos como o bigodudo Mario e seu irmão Luigi, o gorila Donkey Kong, o dragãozinho Yoshi, a princesa Peach, o invejoso Wario e dois competidores estreantes: Waluigi e Daisy.

A disputa pode ser entre até quatro jogadores e você escolhe o personagem que quer controlar. O jogo segue o mesmo esquema das



Controlando seu carrinho a toda velocidade, passe sobre as setas e desvie dos raios.



Você gosta de boliche? Então pegue suas pedras e ataque-as no personagem que foi escolhido como pino.

Preste muita atenção nas perguntas enviadas por Toad e responda antes que seus adversários.

o videogame

versões anteriores, com quebra-cabeças divertidos, provas de habilidade e muita competição.

Mario Party traz vários tipos de tabuleiro com temas de floresta, deserto, oceano e muito mais, sempre combinando com os personagens. Você tem objetivos malucos, como abastecer foguetes, se balançar entre cipós, fazer desenhos ou acompanhar um grupo de seres malucos chamados shyguys.

MALUQUICES E DIVERSÃO

Para vencer as disputas você e seus amigos precisam conseguir moedas, cogumelos, estrelas e itens especiais, como um repelente para espantar fantasmas ladrões, um celular para chamar um dragão maluco e muitas outras tranqueiras engraçadas.

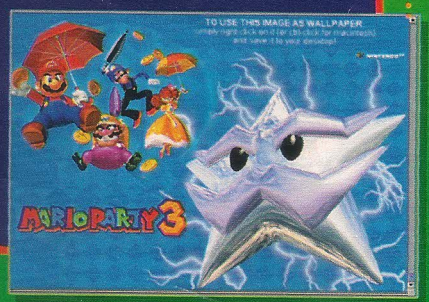
Além da opção para jogar com vários participantes (reais ou virtuais), o jogo tem um modo para quem prefere brincar sozinho e outra novidade que é um duelo muito divertido.

Todas as legendas e diálogos são em inglês, mas mesmo quem não entende bem o idioma consegue jogar e avançar bastante.

No final da aventura, você vai descobrir que se divertiu em 70 minigames diferentes e viajou por mundos coloridos e cheios de segredos. Fique ligado no que seus oponentes estão fazendo e corra para pegar todos os itens e ser o campeão nessa disputa!

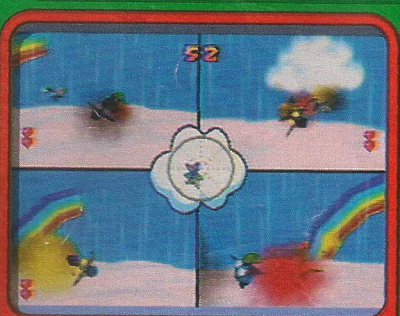
Diversão na rede

Se você gostou de brincar nos tabuleiros de *Mario Party 3*, visite o site dessa simpática turminha na Internet. No endereço www.marioparty3.com, você pode conseguir papéis de parede para seu computador e encontrar sempre novas informações sobre os personagens e as aventuras dessa galera. O mais legal é que há também jogos com provas de tiro ao alvo, jogo da memória e testes de velocidade. Confira.



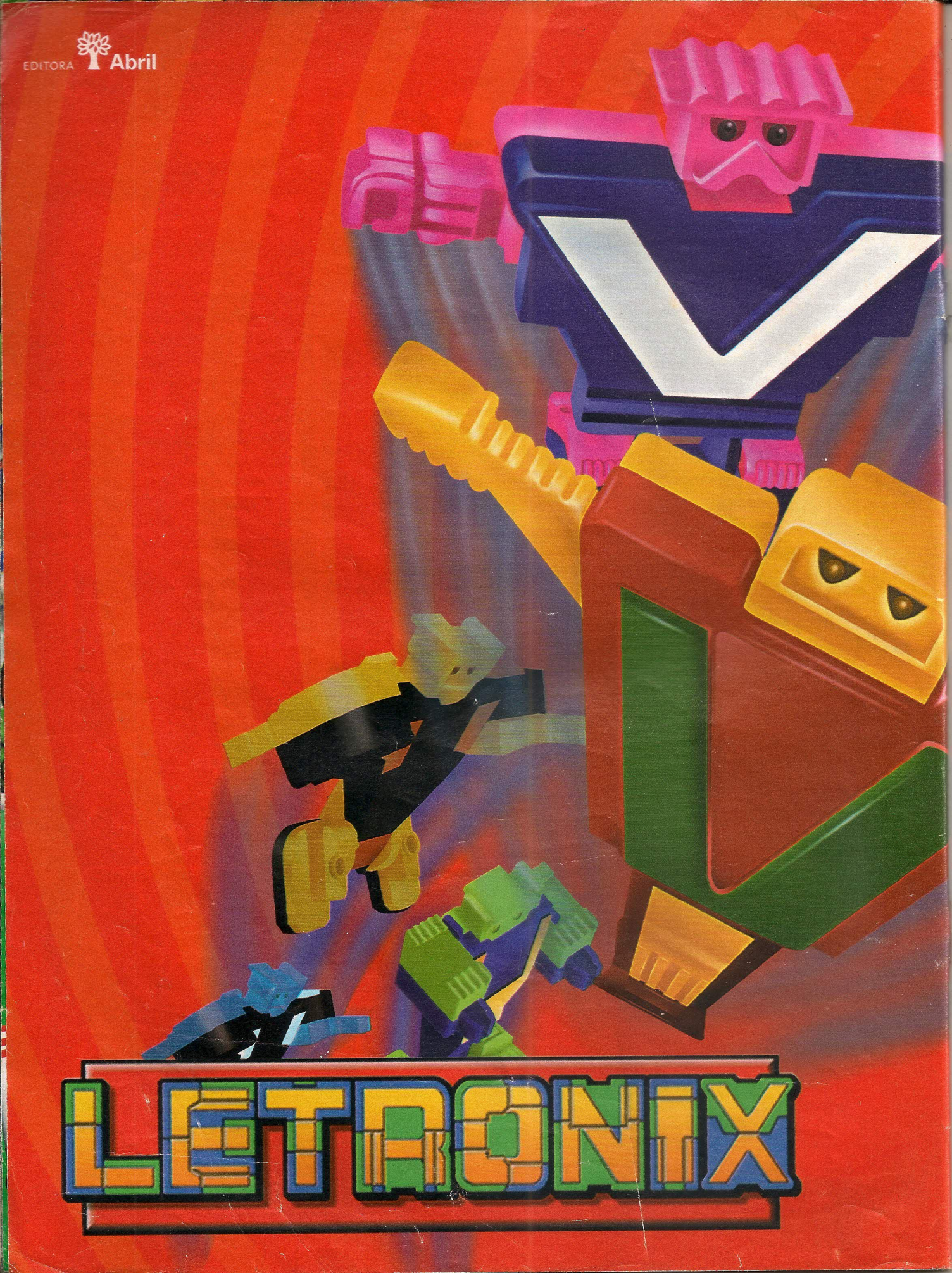
Quando Bowser aparece pode preparar seu bolso: o vilão nunca vai embora sem antes arrancar seu dinheiro.

Além de girar a toda velocidade, a esteira traz fogo para queimá-lo. Fique atento e salte sobre ele.



Se controlar sua nave com cuidado e voar sempre por trás do oponente, você consegue acertá-lo.

EDITORA Abril



CARILLO PASTORE ELURO RSCG

SÓ EXISTE UMA MANEIRA DE FORTALECER SEU EXÉRCITO LETRONIX: CONTINUAR COLECIONANDO.

Toda quinta nas bancas.

RECREIO

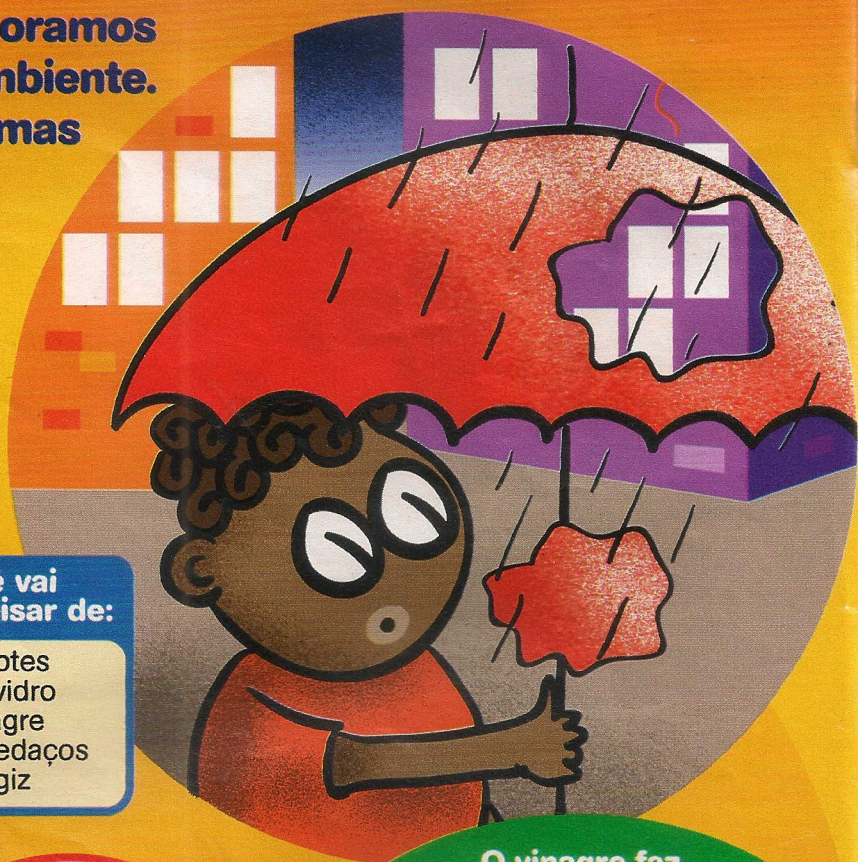
www.recreionline.com.br

Os Letronix continuam sua batalha contra os erros de ortografia para defender a Língua Portuguesa. Um jogo superdivertido, em que você aprende brincando. Continue colecionando.

EXPERIÊNCIA

Laborató

No dia 5 de junho comemoramos o Dia Mundial do Meio Ambiente. Aproveite para fazer algumas experiências simples e entender como a água, o ar e o solo estão sendo atingidos pela ação do homem.

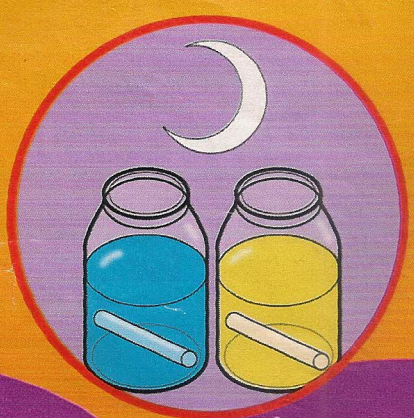


Chuva perigosa

Em algumas regiões do mundo, os cientistas notaram que a chuva aos poucos danificava prédios e plantas. Esse fenômeno, chamado de chuva ácida, acontece quando a água da chuva se mistura à poluição que é lançada na atmosfera. Faça esta experiência e veja como ela funciona.

Você vai precisar de:

- 2 potes de vidro
- vinagre
- 2 pedaços de giz



Coloque água em um dos potes e vinagre em outro. Jogue um pedaço de giz dentro de cada pote. Deixe descansar por uma noite.

No dia seguinte, veja a aparência de cada giz. O do vinagre deve estar corroído e o outro, inteiro.

O vinagre faz com o giz a mesma coisa que a chuva ácida faz com prédios, rochas e monumentos. Ao cair sobre o solo, os rios e os lagos, ela pode também prejudicar a vida de plantas e animais.

rio ecológico

Aves em perigo

Quando um navio derrama petróleo no mar, milhares de animais sofrem. As aves da região, por exemplo, podem morrer envenenadas ou de frio, pois o óleo estraga as penas que mantêm seu corpo sempre aquecido.

Para salvá-las, é preciso dar banho em cada uma delas para tirar o óleo.

Limpar só um pássaro com detergente especial usado pelos biólogos dá um trabalhão e pode levar duas horas.

Faça esta experiência e veja por que as aves limpas pelos cientistas têm mais chance de sobreviver.

ILUSTRAÇÕES: WILL

Você vai precisar de:

- algumas penas
- barbante
- óleo de cozinha
- 1 prato
- algodão
- detergente

1 Divida as penas em duas partes e prenda cada uma com um barbante. Misture água e um pouco de óleo em um prato. Passe as penas nessa mistura.

2 Limpe um grupo de penas só com algodão e água. Para limpar o outro, use algodão, água e detergente.

As penas que forem lavadas apenas com água continuam oleosas. Já as que passaram pelo detergente estão bem mais limpas.

Erosão do solo

A força das chuvas e dos ventos pode desgastar o solo. Isso ocorre mais em regiões desmatadas, pois é a vegetação que protege a terra da erosão.

Faça a experiência e veja como isso acontece.

Você vai precisar de:

- 1 vaso pequeno com planta
- 1 vaso pequeno só com terra
- 2 potes transparentes

Encaixe cada vaso em um pote e regue os dois. A água vai passar mais rapidamente pelo vaso sem planta, levando a terra junto.

No outro vaso, as raízes da planta seguram a terra, que resiste mais à água. Isso mostra o que acontece quando uma floresta é derrubada.

Nível do solo

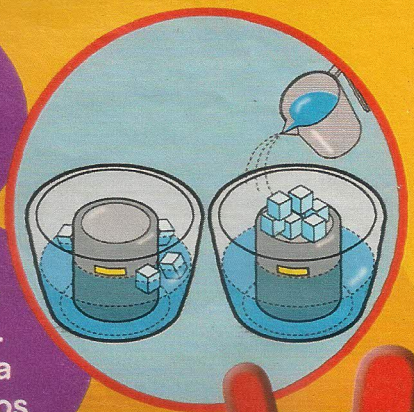
A temperatura do nosso planeta está aumentando a cada ano. Isso acontece porque certos gases produzidos pelo homem concentram-se em volta da Terra e seguram o calor que recebemos do sol.

Os cientistas chamam esse aquecimento de efeito estufa e acham que ele pode derreter o gelo que existe nos pólos. Se isso acontecer, o nível do mar pode subir e inundar grandes porções de terra. A experiência a seguir mostra por que isso pode acontecer.

Você vai precisar de:

- 2 tigelas de vidro iguais
- 2 latas iguais com tampa
- fita adesiva
- gelo

Coloque uma lata em cada tigela. Em uma delas, despeje um pouco de água e metade do gelo sem cobrir a lata. Assinale o nível da água com a fita adesiva.



Marque a outra tigela com fita adesiva na mesma altura da primeira. Encha de água até a marca e equilibre metade dos cubos de gelo sobre a lata.

Espere o gelo derreter e veja como ficou a altura da água nas duas tigelas. Na primeira tigela, o nível da água deve ser quase o mesmo antes e depois do gelo derreter.

Na segunda, ele deve estar acima da marca com fita adesiva.

Quando o gelo que já está na água derrete, o nível do oceano fica quase igual. Mas, se o aquecimento derreter até o gelo que está sobre a terra, o nível da água pode subir bastante.

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Os dois reis desta carta não são exatamente iguais. Encontre as diferenças entre eles.

Resposta na página 42.

FIQUE LIGADO

ATCHI

Olhos vermelhos, corpo dolorido, febre, nariz escorrendo... Se essas chatices começarem a acontecer de uma só vez, prepare-se para uma batalha. Ou melhor, para ficar um tempinho na cama enquanto seu organismo entra na briga contra a gripe.

Isso é mais comum durante o inverno. É que, nessa época, as pessoas costumam ficar em lugares fechados para se proteger do frio e o vírus da doença se espalha facilmente. Assim, mais gente acaba ficando doente.

DEFESA BEM PREPARADA!!!

O corpo tem seus truques para enfrentar vírus e outros inimigos.

Se um vírus entra pelo nariz de alguém durante a respiração, ele tem de enfrentar vários obstáculos. O primeiro é um caminho cheio de pequenos cílios e de uma substância chamada muco que atrapalham a sua passagem.

Se ele chegar à traquéia, o organismo reage, produzindo mais muco,

GRIPE OU RESFRIADO

M!

Saiba mais sobre a luta do seu corpo contra a gripe.

que começa a escorrer pelo nariz. Depois, vêm a tosse e os espirros, que são uma tentativa do corpo de mandar o invasor para longe.

A essa altura, as nossas células de defesa também entram em ação. Elas liberam substâncias para combater o inimigo e é isso que causa a febre.

A batalha continua até que os invasores sejam destruídos.

Isso costuma demorar uns 10 dias. Nesse período é importante ficar em repouso para poupar energia e tomar bastante líquido. É bom evitar lugares frios e alimentos e bebidas geladas.

Tomar suco de laranja, que tem muita vitamina C, também pode ajudar as defesas do organismo.

PROTEÇÃO IMPORTANTE

A vacina contra a gripe é feita com pedacinhos de vírus que não têm força para atacar nosso corpo.

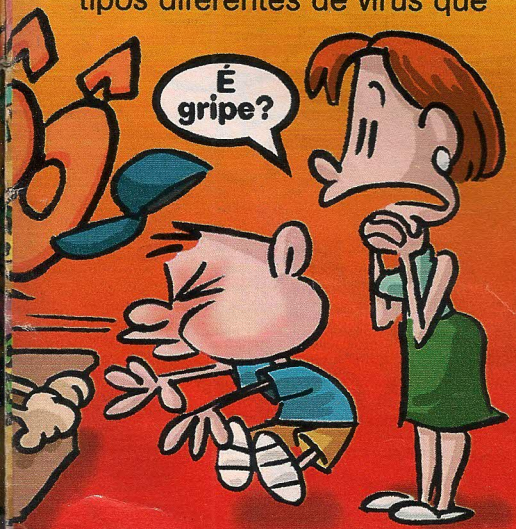
Quando é aplicada no organismo, ela desperta nossa defesa. O corpo acha que está sendo invadido e daí produz anticorpos que combatem o inimigo. Assim, quando um vírus perigoso realmente ataca, os anticorpos já sabem como nos proteger.

É comum a gente confundir as duas coisas, mas, perto da gripe, o resfriado é até bonzinho.

Existem mais de 200 tipos diferentes de vírus que podem causar um resfriado. Eles aparecem em qualquer época do ano. Os sintomas são tosse, espirros e, às vezes, um pouquinho de febre.

Já o vírus da gripe pode entrar na corrente sanguínea e se espalhar pelo organismo. Por isso sentimos dores pelo corpo, mal-estar e temos febre alta.

A gripe precisa ser tratada com a orientação de um médico, pois pode abrir caminho para a pneumonia e outras doenças.



CONSULTORIA: LILY YIN WECKX,
PROFESSORA DE INFECTOLOGIA PEDIÁTRICA DA UNIFESP

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

NO SITE RECREIONLINE

www.recreionline.com.br

SEU NOME QUER DIZER...
Algo muito especial! Descubra o que entrando na seção **Qual é o seu nome?** do site RECREIONLINE.

VOCÊ CORRIGE?
Que tal dar uma de professor e corrigir as palavras que as Destrux estão estragando lá no site **LETRONIX**? Se você topar, é só digitar: www.letronix.com.br

FAÇA O TESTE!
Leia com atenção a seção **Bichos** da revista, que fala sobre a lontra, e depois responda ao teste que está no site. Será que você tira 10?

Responda à enquete:
VOCÊ ACREDITA EM FADAS?
❑ Sim.
❑ Não.

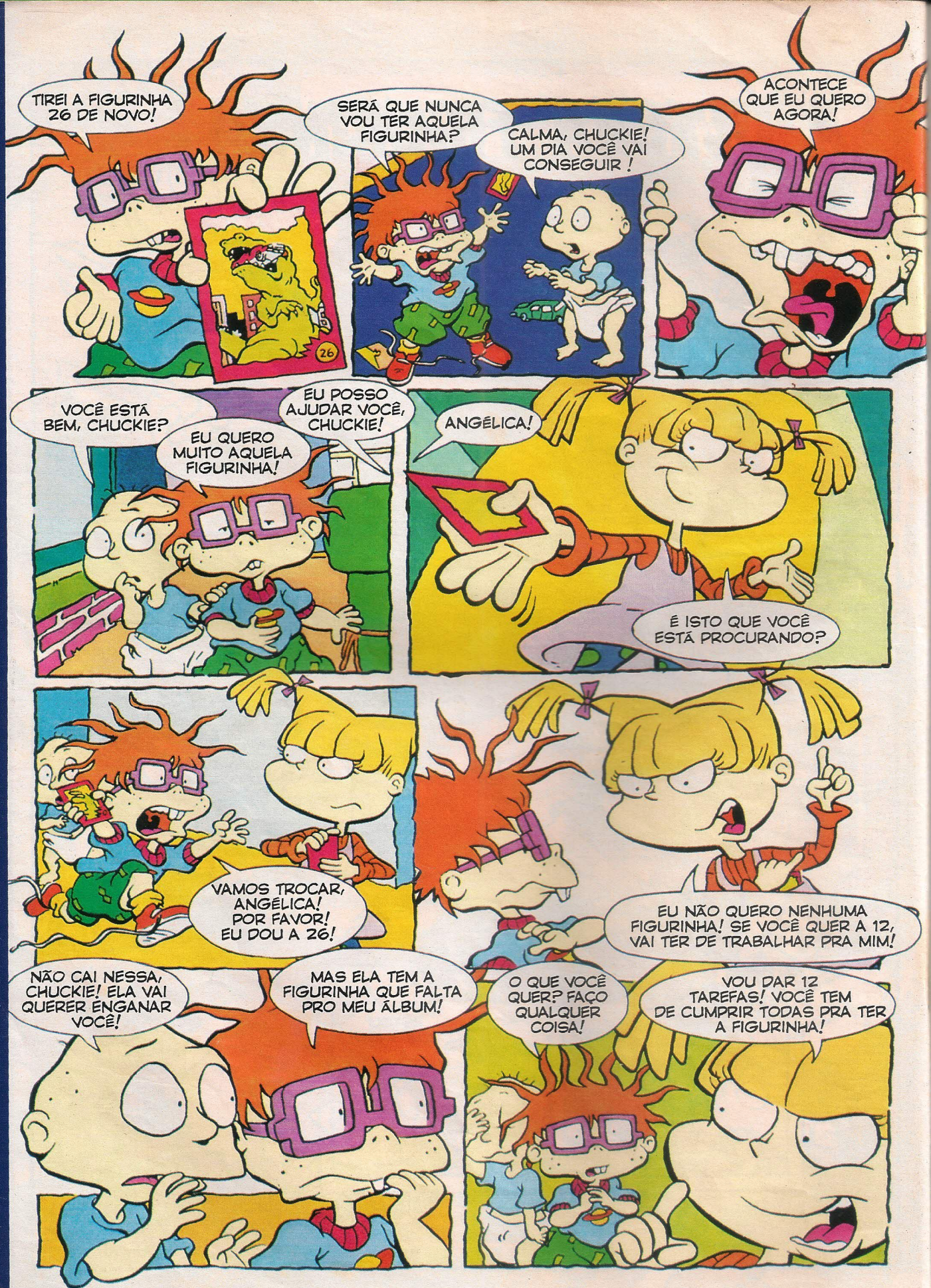
EU VI GNOMOS!
E outros seres fantásticos andando pela tela do computador. Veja você também e aproveite para colocar um papel de parede pra lá de encantado no seu micro!

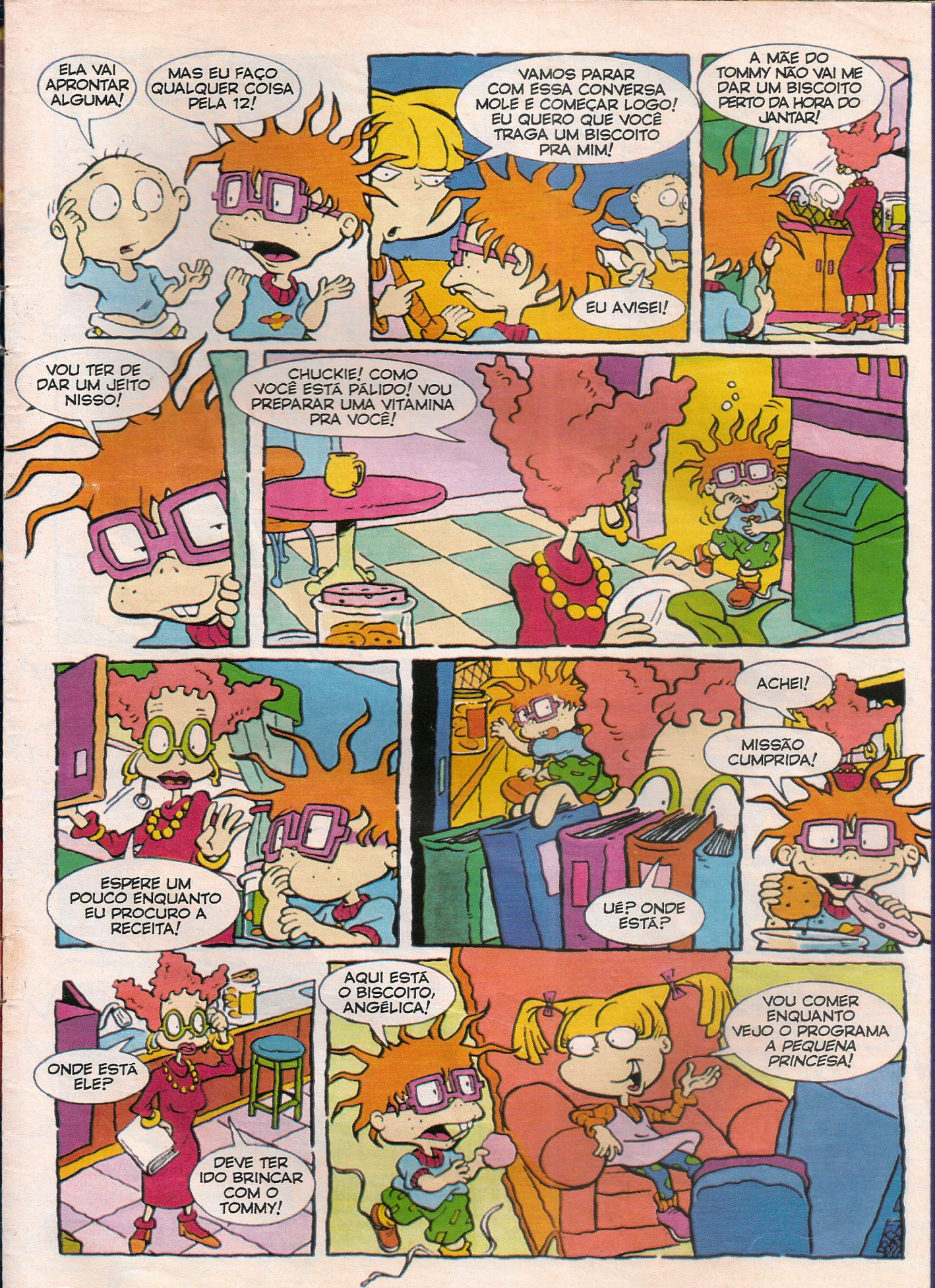
ILUSTRAÇÕES: NORIATSU YOSHIKAWA

A ÚLTIMA FIGURINHA!

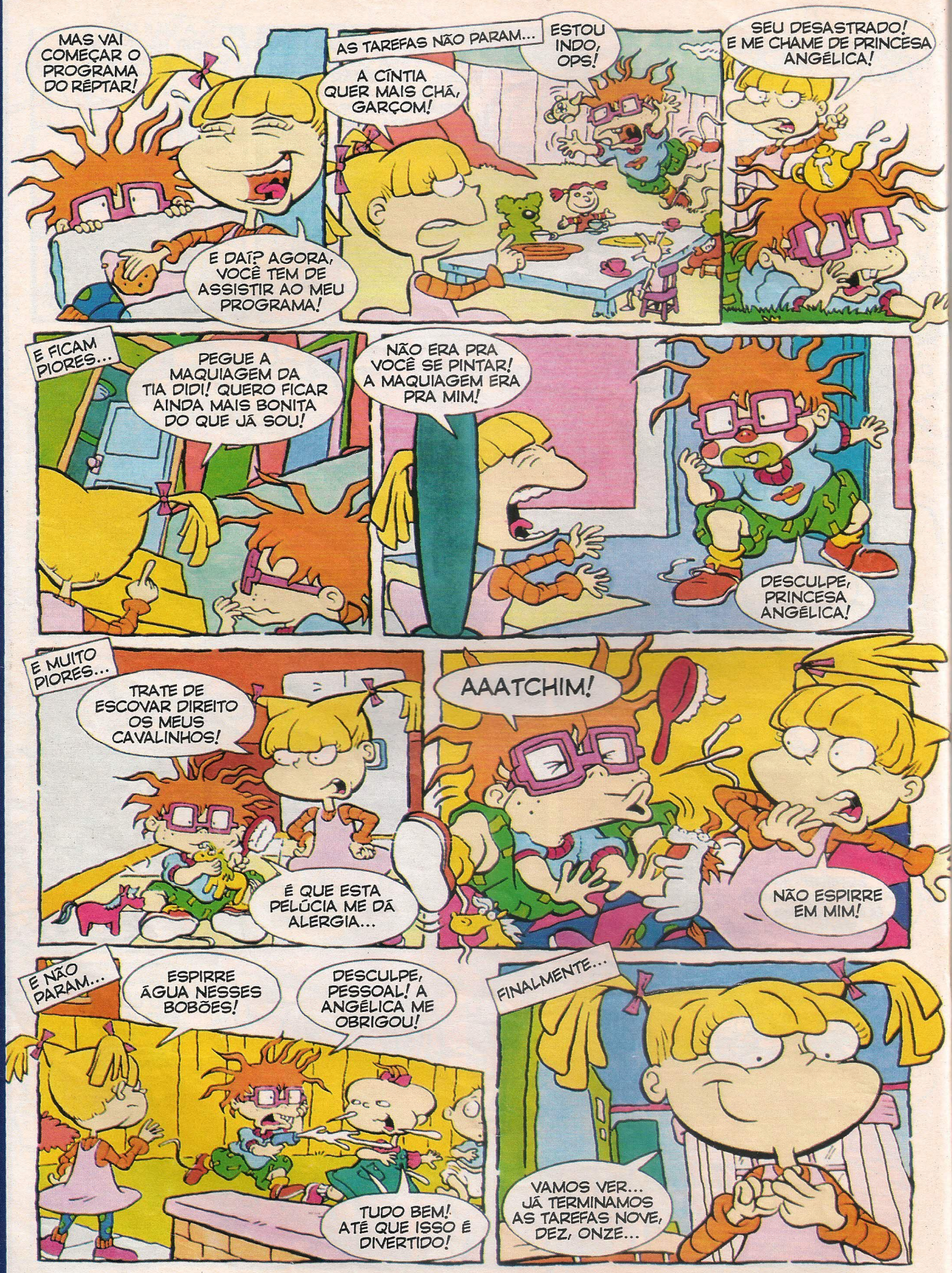
Rugrats
Os Anjinhos

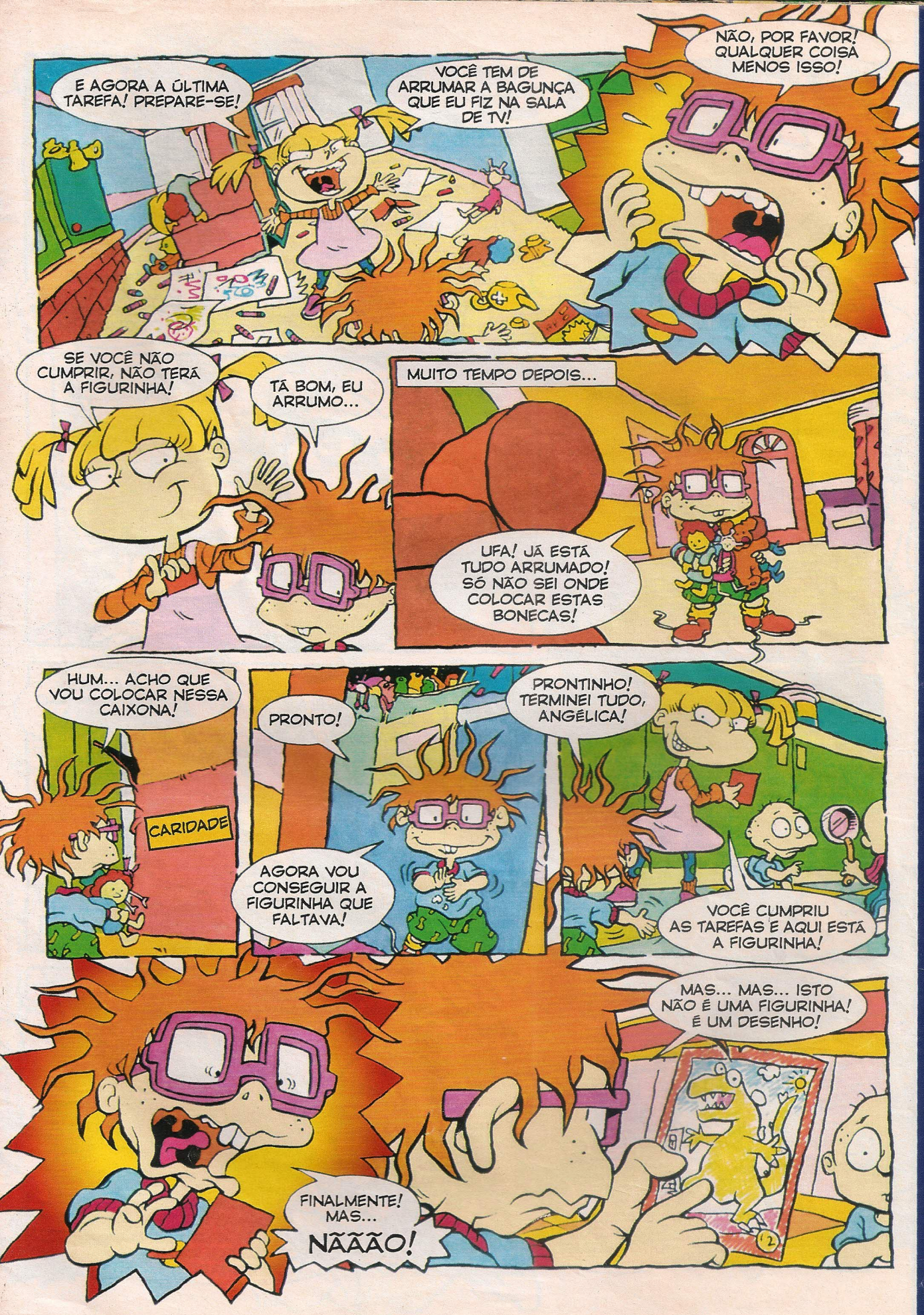
O ENDEREÇO DA DIVERSÃO E DA BRINCADEIRA NA INTERNET: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


TIREI A FIGURINHA 26 DE NOVO!
SERÁ QUE NUNCA VOU TER AQUELA FIGURINHA?
CALMA, CHUCKIE! UM DIA VOCÊ VAI CONSEGUIR!
ACONTECE QUE EU QUERO AGORA!
VOCÊ ESTÁ BEM, CHUCKIE?
EU QUERO MUITO AQUELA FIGURINHA!
EU POSSO AJUDAR VOCÊ, CHUCKIE!
ANGÉLICA!
É ISTO QUE VOCÊ ESTÁ PROCURANDO?
VAMOS TROCAR, ANGÉLICA! POR FAVOR! EU DOU A 26!
EU NÃO QUERO NENHUMA FIGURINHA! SE VOCÊ QUER A 12, VAI TER DE TRABALHAR PRA MIM!
NÃO CAI NESSA, CHUCKIE! ELA VAI QUERER ENGANAR VOCÊ!
MAS ELA TEM A FIGURINHA QUE FALTA PRO MEU ÁLBUM!
O QUE VOCÊ QUER? FAÇO QUALQUER COISA!
VOU DAR 12 TAREFAS! VOCÊ TEM DE CUMPRIR TODAS PRA TER A FIGURINHA!



MUITOS JOGOS, BATE-PAPO E TESTES DIVERTIDOS: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


MAS VAI COMEÇAR O PROGRAMA DO RÉPTAR!
E DAÍ? AGORA, VOCÊ TEM DE ASSISTIR AO MEU PROGRAMA!
AS TAREFAS NÃO PARAM...
A CÍNTIA QUER MAIS CHÁ, GARÇOM!
ESTOU INDO, OPS!
SEU DESASTRADO! E ME CHAME DE PRINCESA ANGÉLICA!
E FICAM PIORES...
PEGUE A MAQUIAGEM DA TIA DIDI! QUERO FICAR AINDA MAIS BONITA DO QUE JÁ SOU!
NÃO ERA PRA VOCÊ SE PINTAR! A MAQUIAGEM ERA PRA MIM!
DESCULPE, PRINCESA ANGÉLICA!
E MUITO PIORES...
TRATE DE ESCOVAR DIREITO OS MEUS CAVALINHOS!
É QUE ESTA PELÚCIA ME DÁ ALERGIA...
AAATCHIM!
NÃO ESPIRRE EM MIM!
E NÃO PARAM...
ESPIRRE ÁGUA NESSES BOBÕES!
DESCULPE, PESSOAL! A ANGÉLICA ME OBRIGOU!
TUDO BEM! ATÉ QUE ISSO É DIVERTIDO!
FINALMENTE...
VAMOS VER... JÁ TERMINAMOS AS TAREFAS NOVE, DEZ, ONZE...



FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

AH! AH! ENGANEI VOCÊ!
ANGÉLICA!
MEU DESENHO ESTÁ ÓTIMO PRA SUA COLEÇÃO!
OI, PAPAI!
M-MINHAS BONECAS?
MUITAS CRIANÇAS CARENTES FICARÃO FELIZES!
ESTOU MUITO ORGULHOSO POR VOCÊ TER DOADO SUAS BONECAS VELHAS PARA QUEM PRECISA!
SIM, VOCÊ COLOCOU AQUELAS BONECAS NA CAIXA DE CARIDADE!
MAS ERAM AS MINHAS BONECAS FAVORITAS!
BUÁÁÁ!
AGORA É TARDE! A CAIXA JÁ FOI EMBORA!
BUÁÁÁÁ!
NÃO CHORE! EU COMPRO UMA NOVA CÍNTIA PRA VOCÊ!
BUÁÁÁÁ!
ACHO QUE ELA APRENDEU UMA BOA LIÇÃO!
É, MAS EU AINDA NÃO TENHO A NÚMERO 12!
MAS NÓS TEMOS DUAS FIGURINHAS NÚMERO 12, CHUCKIE!
A GENTE PODE DAR UMA PRA VOCÊ!
OBRIGADO! VOCÊS SÃO MUITO LEGAIS!
AGORA VOCÊ VAI PARAR COM ESSA HISTÓRIA DE FIGURINHAS, CHUCKIE?
QUE NADA! ACABOU DE SAIR UMA NOVA COLEÇÃO DE FIGURINHAS DO RÉPTAR!
FIM!

PASSATEMPO

OLHE DE NOVO

Olhando para os Anjinhos, descubra quem não tem a sua sombra na página.

Resposta na página 42.

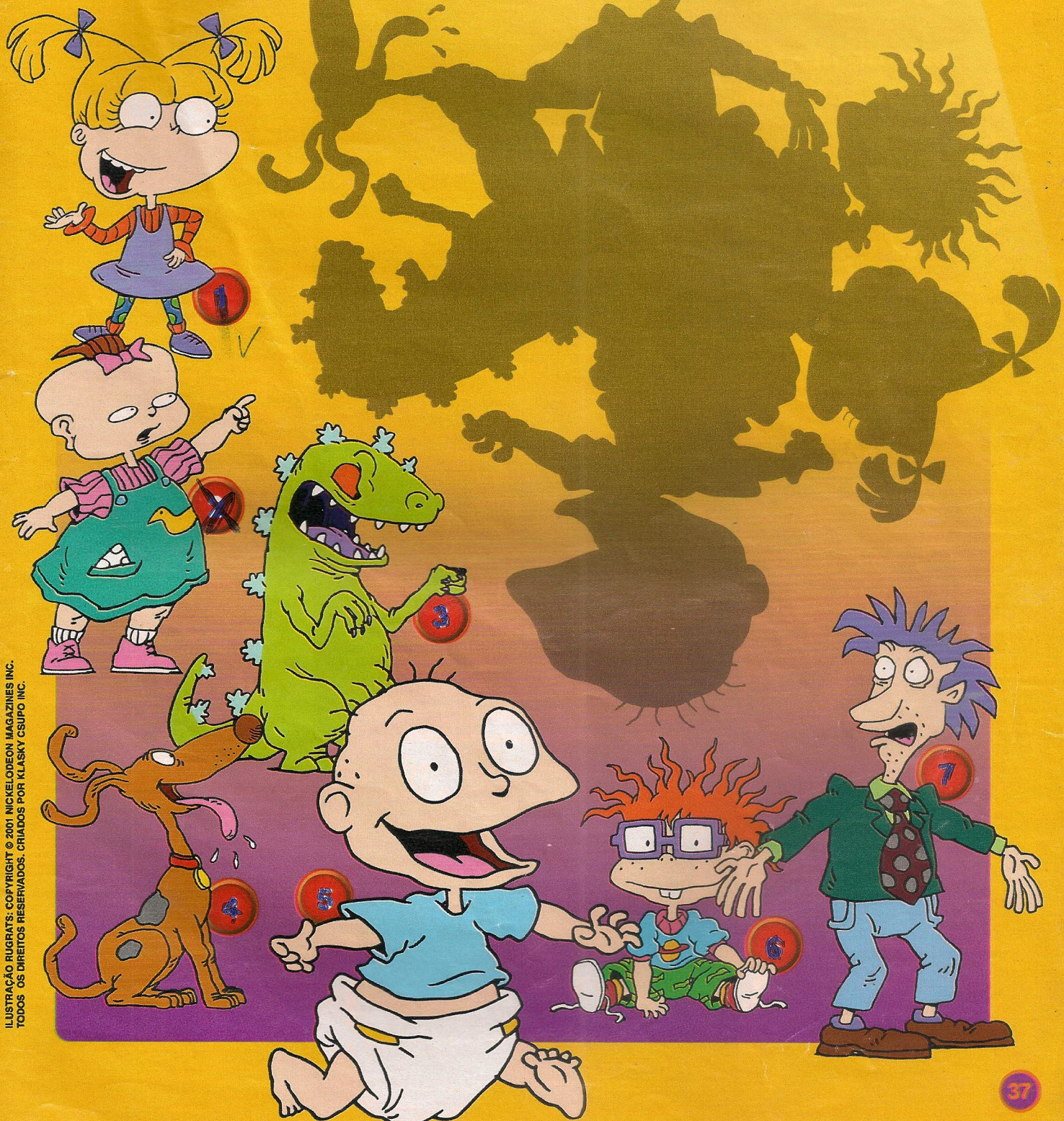


ILUSTRAÇÃO RUGRAT'S: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlink
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo
Diretor Operações: Valter Pasquini

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Diretora de Redação:: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Priscila Afonso, Renato L. Silva, Eduardo F. de Oliveira e Carlo Giovani

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Humberto Martinez (games), Luíse Takashina (texto), Moacyr Vasques (diagramação), Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

---

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

---

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Marcelo Sequeira
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Circulação: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni e Jorge Elias
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal

www.abril.com.br

Piadinhas

Por que a cobra quer virar escova?
Porque ela cansou de serPENTE.
Júlia Duarte Garcia
Iguatama – MG

O que a gente mata enquanto espera?
O tempo.

O que a televisão falou pro rádio?
Estou ligada em você.
Ana Paula Oliveira
Jacareí – SP

Quem sempre anda com água na boca?
O peixe.
Juliana Lima
Osasco – SP

O que São Luís tem na frente, São Miguel tem atrás e Santa Helena tem no meio?
A letra L.
Ana Luiza Garcia
Ribeirão Preto – SP

O que continua quente mesmo dentro da geladeira?
A pimenta.
Melissa Alvez Machado, 9 anos
São Paulo – SP

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax: (21) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 64 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br. O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

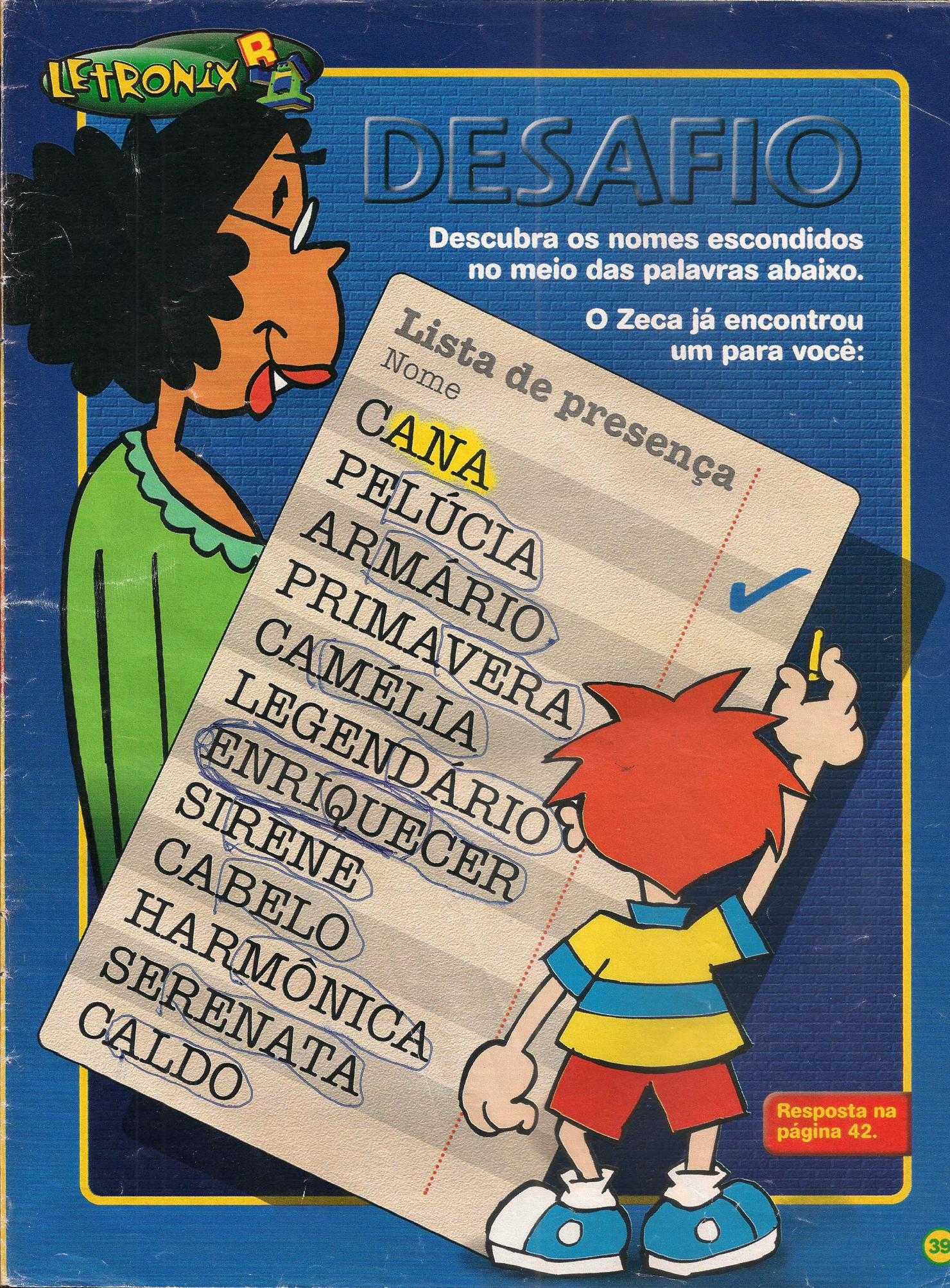
ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

LETRONIX

DESAFIO

Descubra os nomes escondidos no meio das palavras abaixo.

O Zeca já encontrou um para você:



Resposta na página 42.

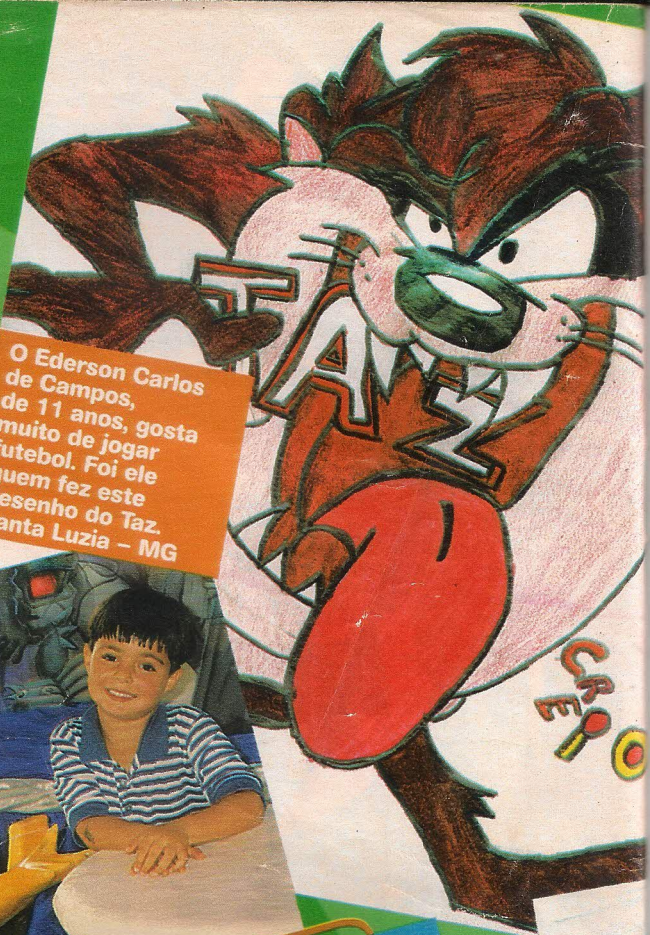
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 · 8º andar
São Paulo · SP
CEP 05425-902

E-mail: recreio.abril@atleitor.com.br

Seus desenhos e fotos também poderão ser publicados no site da RECREIO: www.recreionline.com.br



O Ederson Carlos de Campos, de 11 anos, gosta muito de jogar futebol. Foi ele quem fez este desenho do Taz.
Santa Luzia – MG

Oi, amigos da revista RECREIO! Adorei a reportagem sobre o golfinho. Aprendi muito sobre esse animal. O passatempo que mais gosto é o *Cadê?*.

Michele Vieira Borazzo
Ribeirão Pires – SP

O Renan Taveira fez uma festa de aniversário com decoração de *Pokémon*.
Jundiaí – SP

A Vanessa Tonello, de 10 anos, que desenhou este ursinho, gostaria que a revista ensinasse a fazer mais presentes especiais.
Bento Gonçalves – RS

Oi!
Coleciono a revista e queria que vocês publicassem mais matérias sobre a vida dos bichos e sobre a natureza.

Luiz Gabriel Fontanini
Guapiara – SP

A Sofia Fortes Cruz, de 9 anos, adora dançar e nadar.
São Paulo – SP

A Bianca Bastos, de 11 anos, adora a revista e a usa para fazer trabalhos escolares.
Joinville – SC

O Willian Xavier dos Santos desenhou este Saturno, que é o segundo planeta de que ele mais gosta.
Suzano – SP

Olá, turma da RECREIO! Vocês poderiam colocar mais reportagens sobre alimentação, mais experiências divertidas e mais testes?
Juliana Oliveira Silva
Suzano – SP

Estes são os irmãos Bruno Lima, de 12 anos, e Lucas, de 9 anos.
Fortaleza – CE

A Priscila de Carvalho desenhou este simpático cãozinho. É uma homenagem ao *Dia dos Animais*.
São Paulo – SP

Oi, pessoal! Sou superfã da revista e queria uma matéria sobre *Digimon*.
Silvia H. Silva, 10 anos
São Paulo - SP

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá, pessoal da RECREIO! Amo os testes, as piadas, os passatempos, a seção *Bichos*, as curiosidades e os *Letronix*. Como gosto de planetas e astronomia, queria um teste sobre o assunto.
Marina Smania Pilotto

Olá!
Gosto muito de *Pokémon* e queria dizer para vocês publicarem alguma coisa sobre escoteiros. Sou "lobinho" e acho que o pessoal vai gostar.
Dyego Vinícius, 8 anos
Santos – SP

tirinhas!

Os bichos

© 2001 Tribune Media Services/Interc. Press

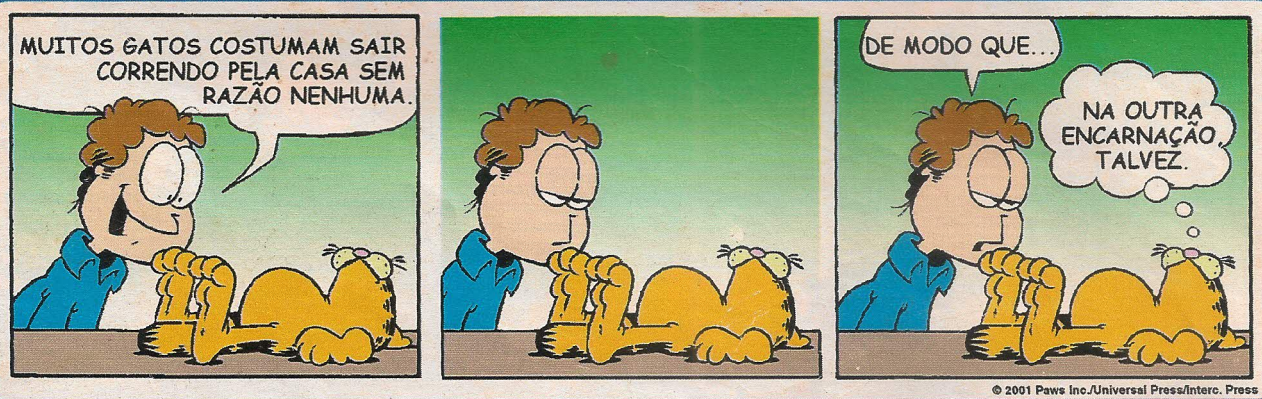
por Roger Bollen

Peanuts

© 2001 United Features Synd./Interc. Press

por Charles Schulz

Garfield

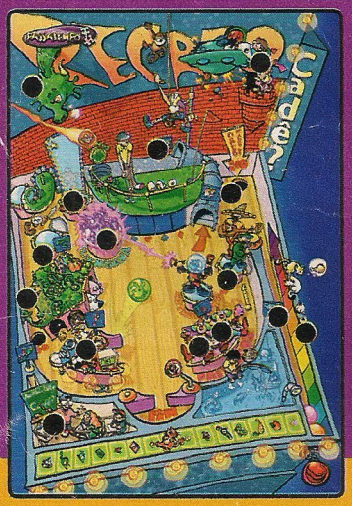


© 2001 Paws Inc./Universal Press/Interc. Press

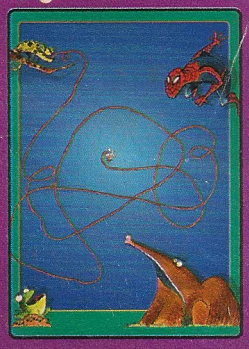
por Jim Davis

Solução dos passatempos

Páginas 16 e 17

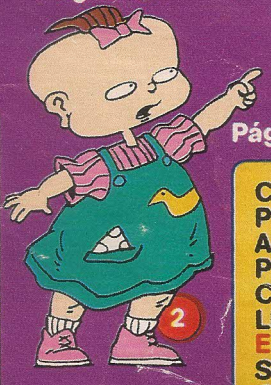


Página 8



Página 27

Página 37



Página 39

CANA
PELÚCIA
ARMÁRIO
PRIMAVERA
CAMÉLIA
LEGENDÁRIO
ENRIQUECER
SIRENE
CABELO
HARMÔNICA
SERENATA
CALDO

Diversão em dobro com as melhores histórias Disney!

A Abril está lançando a coleção **Grandes Filmes Disney**. Em cada edição, um vídeo dublado e uma revista para ler e colorir com a história do filme. Toda a família vai assistir, ler, pintar e brincar com os maiores sucessos da Disney: Tarzan, Tigrão, Mulan e A Pequena Sereia II. Não perca tempo! A magia Disney já está nas bancas!

REVISTA + VÍDEO
APENAS
R$ 14,90

COLEÇÃO GRANDES FILMES

Disney

Momentos de pura magia!
Diversão para a família inteira!

EDITORA Abril

Disney VIDEOS

WG PROPAGANDA

© DISNEY

Promoção

LACTA

Leva Você ao Digiworld

DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS

Confira aqui se você é um dos 50 Digisortudos da Promoção.

1 Adriano Orlandini - Porto Alegre - RS 2 Alberto Barbosa de Oliveira - São Paulo - SP 3 Alexandre Luis de S. Salvino - Pinhais - PR 4 Álvaro Yukio Kubo Jr. - São Paulo - SP 5 Allan Dumas de C. Marques - Osasco - SP 6 Allan Hudson P. de Souza - Ibiúna - SP 7 Ana Catarina F. Lima - São Paulo - SP 8 André Ricardo Bezerra - São Paulo - SP 9 Bianca Luiza P. S. Avalloni - Dracena - SP 10 Carlos Felipe S. Pinto - Mafra - SC 11 Diego Ramos dos Santos - São Paulo - SP 12 Edemar Jesuino Delziogo - Ijuí - RS 13 Eduardo P. de Amoim - Tupã - SP 14 Flavio Araujo Leal - Pirituba - SP 15 Gabriel Yuri S. Ribeiro - Curitiba - PR 16 Guilherme P. de Oliveira - São Paulo - SP 17 Hamilton Schnaider - Maringá - PR 18 Heitor Philip Balbino - Belo Horizonte - MG 19 Izabelle Murati Portugal - São Paulo - SP 20 Jéssica Rodriguez Lara - Cássia - MG 21 João Manuel Simonini dos Santos - Gravataí - RS 22 Jocilene Nogueira Voigt - Telêmaco Borba - PR 23 José Alixandre W. de Farias - Carpina -PE 24 José Ricardo Sobrinho - São Paulo - SP 25 Juliana Maria da Silva - Barueri - SP 26 Kleber G. Pedroso de Morais - Londrina - PR 27 Leonardo Giraldi Dias - União Da Vitória - PR 28 Leonardo Lugo Goulart - Curitiba - PR 29 Luana Frolini P. dos Santos - Rio Claro - SP 30 Luiz Alves Fonseca Jr. - Osasco - SP 31 Luiz Poltronuri Neto - Benedito Novo - SC 32 Marcelo Batisti - Panambi - RS 33 Mariana Tamy M. Harada - Paranavaí - PR 34 Mayquel Ferreira Eleutherio - Porto Alegre - RS 35 Osvaldo Norberto dos Santos - Irapuru - SP 36 Paulo Rodrigo P. Sousa - São Paulo - SP 37 Plilli Conceição Carvalho - Cecília - SP 38 Rafael Cuculo Badiale - Piracicaba - SP 39 Rafael da Silva Batista - Varzéa Paulista - SP 40 Rogério José S. da Rocha Jr. - São Paulo - SP 41 Rosemeire Soares F. Carricondo - Mogi Das Cruzes - SP 42 Sebastião Ap. Gageti - Campinas - SP 43 Thainá Sabonaro da Silva - São Bernado Do Campo - SP 44 Thiago Fascina Ramos - Ibiporã - PR 45 Vanessa Cappellesso - Erechim - RS 46 Vassilique Renata Sarris - São Paulo - SP 47 Victor Henrique M. Anzolin - Jundiaí - SP 48 Victor Venâncio da C. Silva - Cruzeiro - SP 49 Vitor Ferreira - São Luis - MA 50 Zoraide Faria da Costa - Bauru - SP